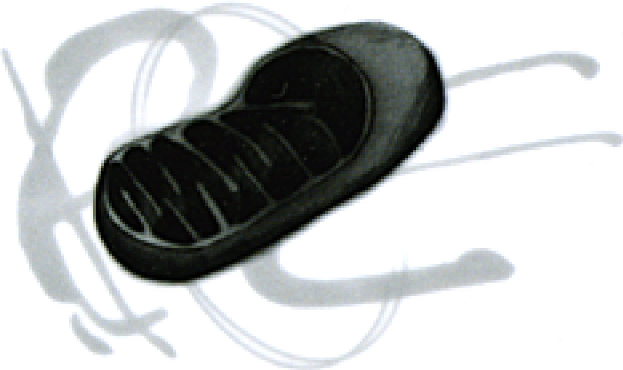

PlayStation
Parasite Eve II™
パラサイト・イヴ 2



このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

For Japan Only

プレイヤー
1人

メモリーカード
1ブロック

アナログコントローラ
対応

SLPS 02480～1

Mitochondria

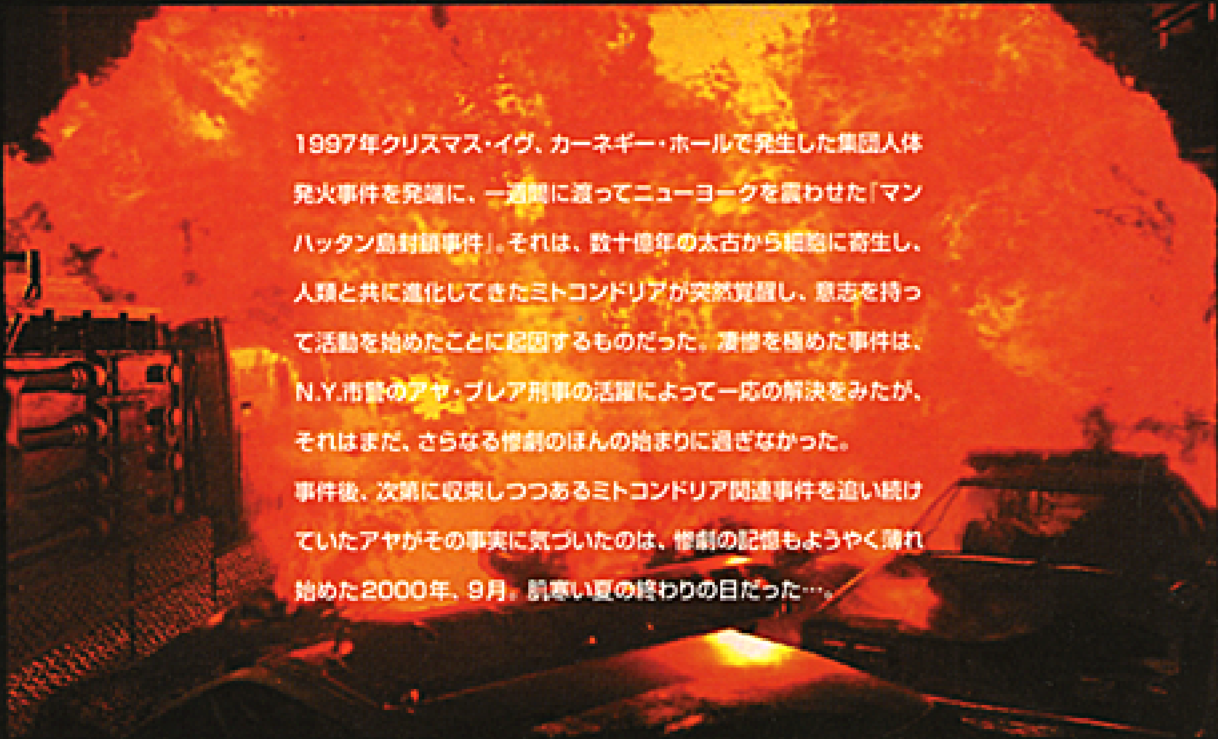
【ミトコンドリア】

生物細胞内にある細胞小器官。細胞核とは異なる独自の遺伝子を有することから、太古の時代に核によって取り込まれた生物のなごりといわれるが、逆にミトコンドリアが核に寄生(パラサイト)したとする説もある。生体内のエネルギーのやり取りに重要な働きを持つATPを生成する。

Mitochondria Eve

【ミトコンドリア・イヴ】

さまざまな人種の人間からミトコンドリアDNAを採取し、遺伝配列を調べると、すべての人種が、かつてアフリカに生活していた一集団の女性に行き着く、という仮説がある。この女性たちを、神話にちなんで擬人化し、「ミトコンドリア・イヴ」と呼ぶ。



1997年クリスマス・イヴ、カーネギー・ホールで発生した集団人体発火事件を発端に、一週間に渡ってニューヨークを震わせた「マンハッタン島封鎖事件」。それは、数十億年の太古から細胞に寄生し、人類と共に進化してきたミトコンドリアが突然覚醒し、意志を持って活動を始めたことに起因するものだった。凄惨を極めた事件は、N.Y.市警のアヤ・ブレア刑事の活躍によって一応の解決をみたが、それはまだ、さらなる惨劇のほんの始まりに過ぎなかった。

事件後、次第に収束しつつあるミトコンドリア関連事件を追い続けていたアヤがその事実に気づいたのは、惨劇の記憶もようやく薄れ始めた2000年、9月。肌寒い夏の終わりの日だった…。



Aya Brea アヤ・ブレア

age：27

連邦捜査局(F.B.I.)L.A.支局「M.I.S.T.(ミトコンドリア調査・鎮圧班)」所属の捜査官。通称N.M.C.(ネオ・ミトコンドリア・クリーチャー)ハンター。3年前、N.Y.を未曾有の混乱に陥れたミトコンドリア「イヴ」の反乱(通称「マンハッタン島封鎖事件」)において、当時N.Y.市警の刑事だった彼女は、海軍と協力して、事件解決に多大な貢献を果たした。しかし、その際に、自らの体細胞に眠っていたミトコンドリアも覚醒するという事態に直面し、事件解決後、仲間への配慮から市警を退職する。やがて、極秘に創設された「M.I.S.T.」にスカウトされると、西へと広がるN.M.C.(ネオ・ミトコンドリア・クリーチャー)を追ってL.A.に赴任し、今回の事件に遭遇する。覚醒したミトコンドリアにより、細胞が活性化しており、実年齢よりもかなり若く見える。

Kyle Madigan カイル・マディガン

age：29

「私立探偵」を名乗る謎の人物。N.M.C.の調査を進めるアヤの前に現れ、協力を申し出る。腕は確かなようだが、ひょうひょうとした印象の男で、つかみどころが無い。



contents



Eric Baldwin

エリック・ボールドウィン

age : 50

M.I.S.T.を指揮する上級特別捜査官。アヤの直属の上司。直接陣頭指揮をとることは稀で、普段は収集した情報を元に、本部から任務中の部下に、電話で指示を出す。いつも冷静沈着なため、部下からは尊敬と多少の軽蔑をこめて、コンピュータを表す仇名で呼ばれている。

Rupert Broderick

ルパート・ブロドリック

age : 37

M.I.S.T.所属の捜査官。アヤと同じNMCハンター。かつてはF.B.I.の組織犯罪課に勤務する温厚な捜査官で知られていたが、マンハッタン島封鎖事件で家族を亡くした事がきっかけで、全てを捨てて、M.I.S.T.に転属した変わり者。今では、N.M.C.を狩ることにのみ、人生を捧げている。

Pierce D.Carradine

ピアース・キャラダイン

age : 31

M.I.S.T.に勤務する情報処理担当捜査官。昔のハッカー時代の腕を活かし、イリーガル(非合法)な手段を含め、あらゆる所から情報を仕入れてくる。行動に独特の哲学を取り入れている変わり者で、友人も少ないが、M.I.S.T.における同期のアヤとは気が合うらしく、よく話しかけてくる。

Gary Douglas

ギャリー・ダグラス

age : 56

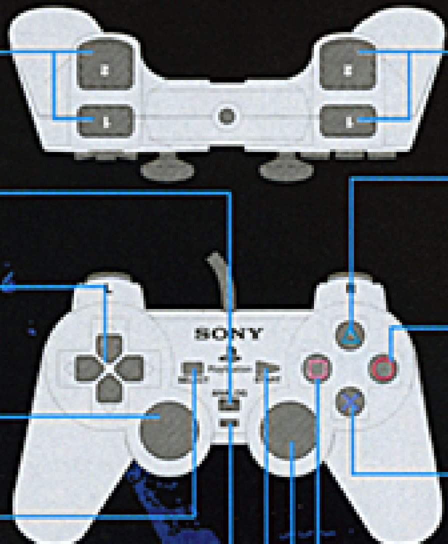
廃車解体業を営む老人。かつてはベトナム戦争で活躍し、表彰されたこともある英雄だったが、地雷で片足を失ってからは、砂漠の田舎町ドライフィールドに引きこもり、犬のフリントとのんびり退役後の生活を送っていた。銃器の愛好家で、かなりの量を収集している。

コントローラの使い方

コントローラ各部の名称とその機能を紹介します。コントローラの操作方法・各ボタンの機能は、【戦闘モード】時とそれ以外の【探索モード】時で大きく異なっています。それぞれのモードでの操作方法をご確認ください。
各ボタンの機能設定は、「OPTION」画面の「キーコンフィグ」で変更することができます。歩行と走行も「OPTION」画面で変更できます。

<アナログコントローラ>

【探索モード】



L1・L2ボタン
使用しません

R1・R2ボタン
使用しません

アナログモードスイッチ
アナログ⇔デジタル切替（LED点灯中はアナログモードで作動）

方向キー
キャラクターの移動（↑＝前進、↓＝後退、←・→＝左右へ方向転換）／カーソルの上下左右移動

左スティック
キャラクターの移動・方向転換
カーソルの上下左右移動

セレクトボタン
GPSマップを開く

LED

スタートボタン
メニューウインドウを開く

△ボタン
パラサイトエナジーメニューを開く／ヘルプウインドウを開く（メニューウインドウ・GPSマップが開いている場合）

○ボタン
目前の対象を調べる／目前の人物に話しかける／選択項目の決定／ドアを開けて進入（退出）／階段の昇り降り

×ボタン
選択をキャンセル／ウインドウを閉じる／押しながら方向キーで走る

□ボタン
武器を構え索敵／選択項目の決定

右スティック
使用しません

アナログコントローラの左スティックはLED点灯中のみ使用可能です。
振動機能は、LED消灯中でも使用可能です。
振動機能は、「OPTION」画面の「振動機能」でON／OFFが選択できます。

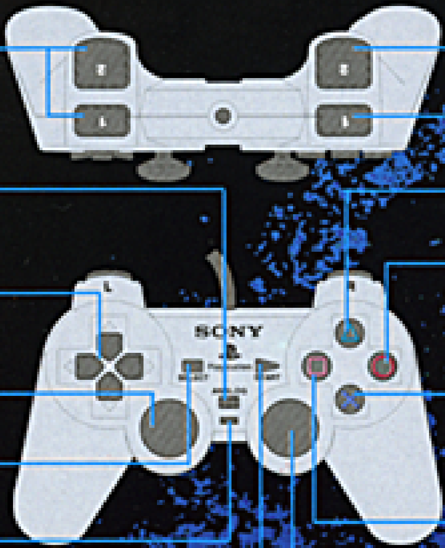
CONTROL SYSTEM

<コントローラ>

各ボタンの機能は、<探索モード時><戦闘モード時>ともに、アナログコントローラと同じです。



【戦闘モード】



L1・L2ボタン
使用しません

アナログモードスイッチ
アナログ⇔デジタル切替(LED点灯中はアナログモードで作動)

方向キー
キャラクターの移動(↑=前進、↓=後退、←→=左右へ方向転換)

左スティック
キャラクターの移動・方向転換

セレクトボタン
振動機能オン・オフ切替

LED

スタートボタン
アタッチメント・ウインドウを開く

R2ボタン
サブアーム発射(攻撃)

R1ボタン
メインアーム発射(攻撃)

△ボタン
パラサイトエナジーメニューを開く

○ボタン
目前の対象を調べる/選択項目の決定

×ボタン
ターゲッティング・弾薬の再装填などをキャンセル/ウインドウを閉じる

□ボタン
攻撃目標をターゲッティング

右スティック
使用しません

□ボタンで、武器を構えて攻撃目標をターゲッティングします(照準を合わせる)。押すたびに、プレイヤーの向いている方向の近い敵から順にターゲッティング目標が変更されます。□ボタンを押しながら方向キーの左右を押すと、旋回してターゲッティングする敵や物を任意に変更できます。パラサイトエナジーメニュー表示時の操作/方向キーの左右:パラサイトエナジーの選択、○ボタン・□ ボタン:パラサイトエナジーの決定・発動、×ボタン・△ボタン:キャンセル(メニューを閉じて戦闘を再開)します。



ゲームの始め方とセーブ

プレイステーション本体に「パラサイト・イヴ2」のディスクを正しくセットして本体の電源を入れてください。デモムービー終了後タイトル画面になります。スタートボタンを押すとゲームのスタートメニューが表示されます。方向キーの上下で項目を選択し、○ボタンで決定してください。（デモムービーはスタートボタンでスキップできます。）

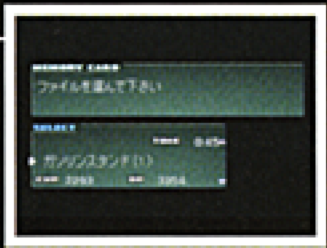
New Game

ゲームを最初から始められます。「New Game」を選択すると、スタッフクレジットの入ったオープニングムービーが流れ、物語が始まります。オープニングムービーはスタートボタンでスキップすることができます。



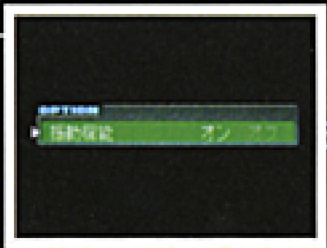
Continue

ゲームをセーブされているデータの続きからプレイすることができます。選択するとメモリーカードの中のファイル選択画面になります。続きをプレイしたいファイルを選択し、○ボタンで決定してください。



Option

振動機能のオン・オフが選択できます。

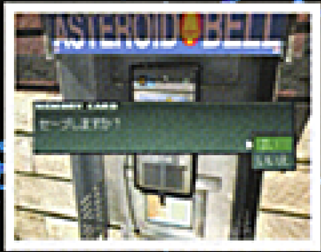


START GAME

ゲームのセーブ

ゲームの進行状況を記録(セーブ)するには、マップ上にある電話機を使い、電話をかけます。会話の後、セーブするかどうかを尋ねてきますので、「はい」を選択してセーブするファイルを選択してください。初めての時は、「New File」を選択してください。メモリーカードは、メモリーカード差込口1にあらかじめ差し込んでおいてください。



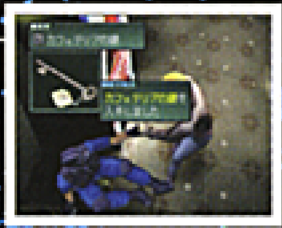


メモリーカードについて

セーブファイルは、1ファイルにつき1ブロック使用します。

ゲームの目的とゲームオーバー

プレイヤーが操作するのは、FBI捜査官アヤ・ブレアです。ネオ・ミトコンドリア・クリーチャーをめぐる謎の事件を追跡捜査し、解決するのがゲームの目的です。異様なネオ・ミトコンドリア・クリーチャーや謎の人物と戦いながら、情報を集め、証拠や手がかりを見つけ出して、事件の解決を目指してください。アヤのHPが0になるとゲームオーバーです。





画面の見方

ゲームは、［探索モード］と［戦闘モード］で画面構成や操作方法が異なります。
ここでは、ゲームを進める基本となる［探索モード］の画面を解説します。

［探索モード］画面の見方

プレイヤー・キャラクター（アヤ）のHPとMPの現在値が、数字と緑のバーで表示されています。バー全体の長さは、HP・MPの最大値を表しています。

電話
青いランプがついています。電話をかけると、さまざまな情報が得られることがあります。セーブができます。



プレイヤー・キャラクター（アヤ）
方向キー・左スティックで移動させることができます。階段やドアの前で○ボタンを押すと、階段の昇降・ドアの開閉と出入りができます。調べたい物の前で○ボタンを押すと、目前の物を調べます。

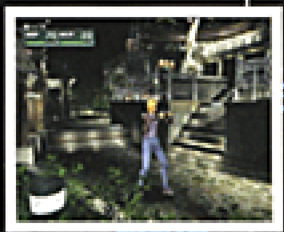
フリーサーチ画面

何かを調べていると、画面がアップに切り替わり矢印が出てくることがあります。矢印は、左スティックあるいは方向キーで操作できます。より詳しく調べられるところに来ると、矢印が赤くなるので、○ボタンで、アクションを決定してください。



索敵について

探索モード時に□ボタンを押すと武器を構え、一定のエリア内の敵をサーチします。敵がいれば、戦闘モードに入ります。この場合、敵に先制攻撃をかけることができます。



GPS



軍用携帯GPS(全地球位置認識システム)。これにより、踏査した領域をマップ化して認識することが可能になります。さらにその地域のマップを入手して照合すれば、未踏査領域もマップ化可能です。また、動体探知器も内蔵され、これによる索敵も可能です。

GPSマップの見方

探索モード時にセレクトボタンを押すと、GPSマップを見ることができます。マップを発見しているフィールドは、下図のように全体マップが表示され、マップを発見していないフィールドは、既に踏査済みのエリアだけが表示されます。

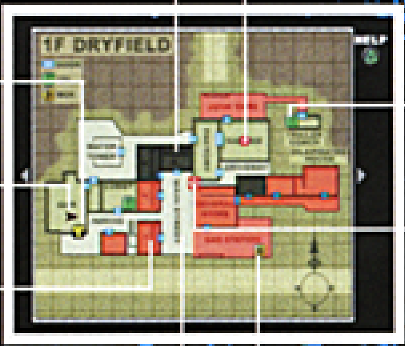
未踏査エリア
マップを発見していると、未踏査エリアが暗い色で表示されます。

ドア
開かなかったドアには、キーマークがつきます。

ポジショニング・マーカー
アヤの現在地と、向きを示しています。

踏査エリア
踏査エリアのうち、危険な地域は赤色で表示されます。

踏査エリア
踏査エリアのうち、安全な地域は白色で表示されます。



デスティネーション・マーカー
目的地点を表しています。ただし、目的地がはっきりしている時しか、表示されません。

電話
MISTに連絡してセーブ、各種情報の入手ができます。

通過不能マーク
何らかの理由で通過できなくなった場所に、表示されます。

ボックス
装備やアイテムを保管しておくことができます。

ヘルプウインドウ

GPSマップ上で、△ボタンを押すとヘルプウィンドウが開き、現在アヤがいるエリアの名称と、アヤ自身のコメントが表示されます。



MENU WINDOW

メニューウインドウ

探索モード時にスタートボタンを押すと、装備の変更・アイテムの使用・パラサイトエナジーの復活などさまざまなことができるメニューウインドウが開きます。

メニュー画面の見方

実行できるコマンドが表示されています。方向キーの上下で実行したいコマンドにカーソルを合わせ、○ボタンで決定してください。

アヤのHP・MPの現在値／最大値、貯まっているEXP（経験値）、貯まっているBP（バウンティポイント）が表示されています。

装備している武器と、装填されている弾薬が表示されています。

復活させたパラサイトエナジーのレベルが表示されています。

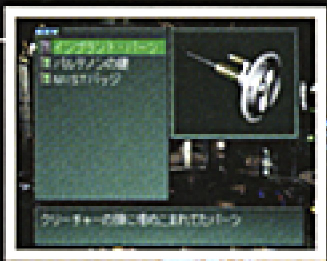


装備しているアーマーの防御効果、アタッチメントに装着したアイテムのアイコンを表示しています。

カーソルが指しているコマンドの簡単な解説が表示されます

KEY

KEYコマンドを選択すると、事件の捜査・解決に役立ちそうなキーアイテムの表示画面になります。捜査を進めるうちに入手したアイテムで重要な物は、自動的にキーアイテムに選別されます。方向キーでキーアイテムを選び、△ボタンを押すと、そのキーアイテムを詳しく調べることができます。また、□か○ボタンを押すと、その場で使用しますが、意味のないところで使用しても、効果はありません。なお、キーアイテムは所持量の制限を受けませんので、いくつでも持つことができます。



USE

USEコマンドを選択すると、装備の変更やアイテムの使用ができる操作画面になります。方向キーで操作したい項目にカーソルを合わせ、○ボタンで決定してください。



装備武器の変更

装備武器(WEAPON)欄を選択すると、装備している武器を、携帯している武器と交換できます。交換したい武器をカーソルで選び、決定してください。RANGEは射程距離、RATEは連射速度、WEIGHTは重量を、各々表しています(武器が軽量であるほど、構えたり、狙ったりのアクションが、素早くなります)。



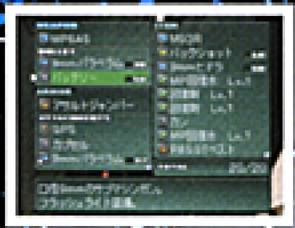
弾薬の装填・変更

装填弾薬(BULLET)欄を選択すると、弾薬を装填したり、違う弾薬と交換したりできます。現在、装備している武器に装填可能な弾薬が表示されますので、装填あるいは交換したい弾薬をカーソルで選び、決定してください。POWERは、1発当たりの火力を表しています。



メインアームとサブアーム

最初から二種類の攻撃方法を持っている武器や、カスタム化することで攻撃方法が二種類に増える武器があります。このような武器は、装填弾薬(BULLET)欄に、二種類の異なる弾薬が装填されます。上をメインアーム、下をサブアームと呼びます。



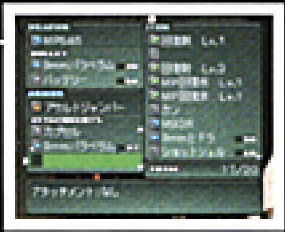
アーマーの変更

装備アーマー(ARMOR)欄を選択すると、装備しているアーマーを、携帯しているアーマーと交換できます。交換したいアーマーをカーソルで選び、決定してください。アーマーは、HPやMPの最大値を増加したり、特殊な防御効果を付加したりする他、アタッチメントの数が各々異なり、戦闘中に使えるアイテム数が決まります。



アタッチメント

全てのアーマーは、武器や弾薬・アイテムを装備する機能を備えており、これをアタッチメントと呼びます。アタッチメントに装着したアイテムは、戦闘モードにおいても使用することが可能です。アタッチメントに装着しているアイテム、あるいは空欄を選択すると、携帯しているアイテムと交換できます。



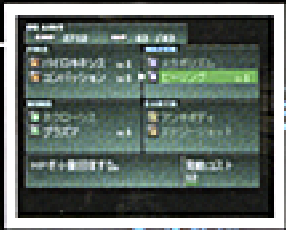
アイテムの使用

ITEM欄のアイテムを選択すると、「使う」「移動」「捨てる」の3つのコマンドが表示されます。「使う」でそのアイテムを使います。「移動」はアイテム欄での順番を変えることができます。「捨てる」は、そのアイテムを捨ててしまいます。「ソート」は、回復・治療アイテム、武器・弾薬、特殊アイテムの順に、アイテムを並び替えます。



P. ENERGY

EXPを消費して、封印しているパラサイトエナジーを復活・強化できます。パラサイトエナジーの使用については、P22をご参照ください。



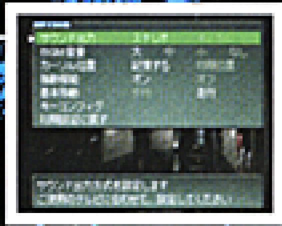
MAP

GPSマップを表示させることができます。探索モード時にセレクトボタンを押して見られるものと同じです。



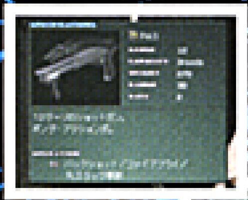
OPTION

ゲームのプレイ環境を変更できます。サウンド出力、BGM音量、カーソル位置、振動機能、基本移動、キーコンフィグの6項目を変更することが可能です。画面下の解説を見ながら、より快適な環境を設定してください。



ヘルプウインドウ（より詳しいガイドの見方）

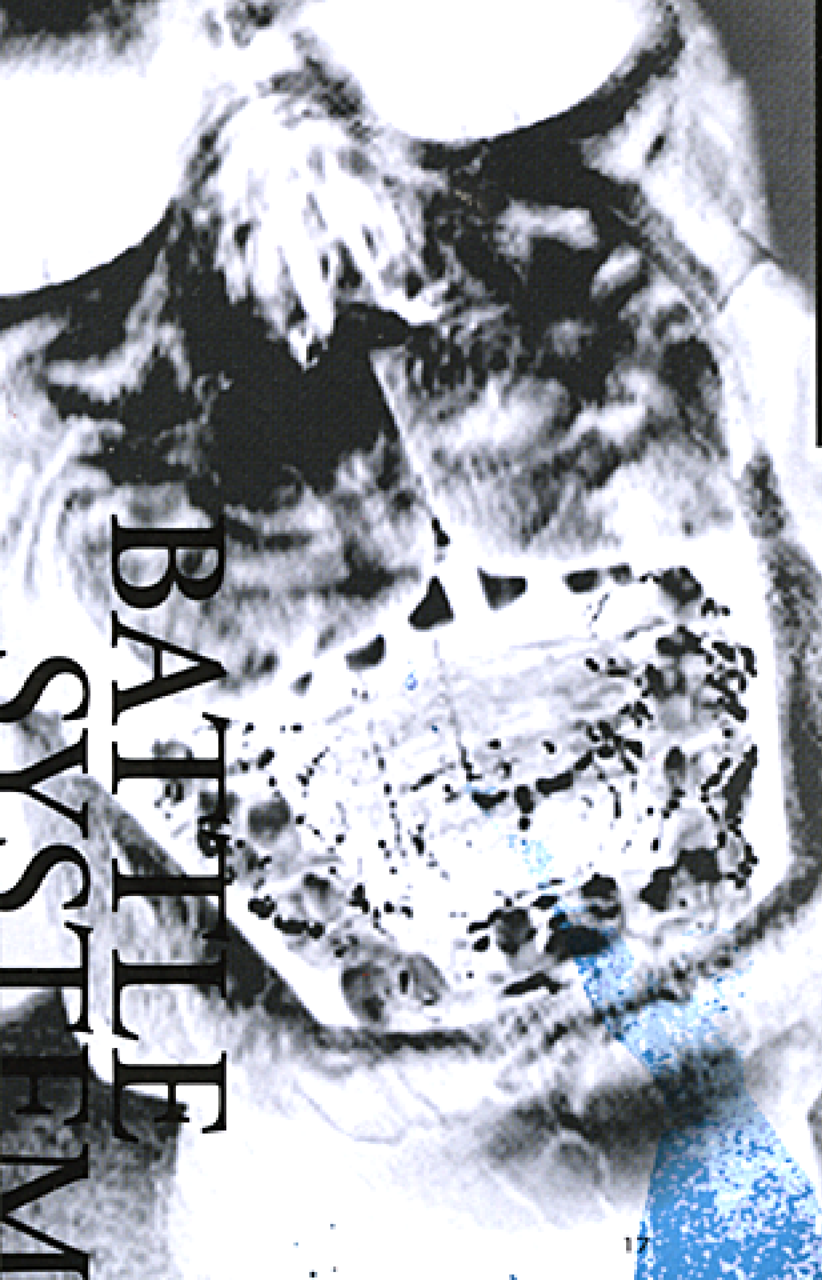
キーアイテムや通常のアイテム、パラサイトエナジーなどは、各々、KEY、USE、P. ENERGYの画面で、項目を選んで△ボタンを押すと、ヘルプウィンドウが開き、より詳しい解説を見ることができます。また、拾得した正体不明のアイテムも、ヘルプウインドウで識別できる場合があります。



各アイテムのより詳しい性能が見られます。



正体不明の［？］アイテムも、ヘルプウインドウで見れば一目瞭然です。



BATTLE SYSTEM

戦闘システム

索敵して敵を発見したり、逆に敵に発見されたりすると、画面が一瞬反転し、【探索モード】から【戦闘モード】に、操作が切り替わります。ここでは、【戦闘モード】でのゲームの進め方を解説します。

【戦闘画面の見方】

戦闘はリアルタイムで（敵・味方が同時に行動し）行われます。



アヤのHP・MPの現在値が表示されています。

ターゲットマーク
ターゲッティング中の敵に表示されます。

ダメージカウンター
敵に与えたダメージを表示します。

動体探知レーダー
アヤを中心に敵の位置を表示しています。上がアヤの前方、下が後方です。赤色はターゲッティングしている敵、黄色はターゲッティングされていない敵です。

携帯武器の残り弾数。

装備武器による攻撃の手順

ターゲッティング



装備武器で攻撃する場合、まず目標をターゲッティングする必要があります。□ボタンを押すと、前方向の近い目標にアヤがターゲッティングします。また、□ボタンをさらに押すと、距離に応じて、前方向の近い目標から遠い目標へと、ターゲットを順に変更できます。さらに、□ボタンを押しながら、方向キーの左右でターゲットを動かすと、任意の目標に、より素早くターゲッティングすることができます。

攻撃



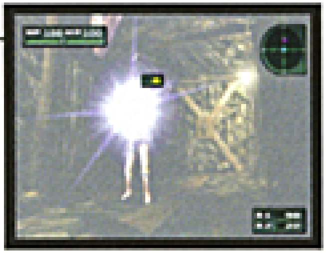
R1ボタンを押すと、ターゲッティングした敵を、装備している武器で攻撃します。攻撃によって与えられるダメージは、距離や武器・弾薬の威力によって変化します。敵が射程内にいなかったり、遮蔽物に隠れている場合でも、弾は発射されますので、注意してください。

弾薬のリロード



装備している武器の弾薬が0になった時(残り弾数は画面右下に表示されます)、そのままR1ボタンを押せば、同じ弾薬が残っている限り、自動的にリロードされます。これは、携帯しているだけでリロードされますが、アタッチメントに装着していると、弾薬が0になる前でも任意の時にリロードできます。また、同じサイズの弾薬でも種類が違うとリロードされませんので、戦闘中に同じサイズの数種類の弾薬を使い分けたい場合は、アタッチメントに装着しておく必要があります。

サブアームによる攻撃



R２ボタンを押すと、装備している武器のサブアームによる攻撃ができます。サブアームとメインアームの弾薬(攻撃)が異なる場合は、画面右下の残り弾薬表示ウィンドウにR２欄が表示されます。また、武器によっては、R１とR２で撃ち方を変えられるものもあります。

戦闘からの離脱

戦闘中にドアから外に出たり階段を上ったりして次の部屋に移動すれば、その戦闘から逃げ出すことができます。ただし、その場合BPをマイナスされてしまいます。

戦闘モード時の武器の変更・アイテムの使用



戦闘モード時にスタートボタンを押すと、アタッチメント・ウインドウが開きます。ウインドウが開いている間は時間が停止しています。左側のウインドウには装備している武器と、その武器に装填されている弾薬が表示され、右側のウインドウには装備しているアーマーと、そのアタッチメントに装着されているアイテムが、アイコン形式で表示されます。方向キーの左右で装備変更あるいは使用するアイテムを選び、○ボタンを押せば装備の変更・アイテムの使用ができます。なお、装備武器を変更した際、その武器にあらかじめ弾薬が装填されていれば、弾薬がアタッチメントに無くても、その弾種に限り、弾数が0になった時にリロードされます。

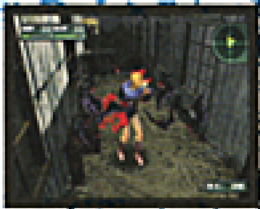
弾薬の特性について



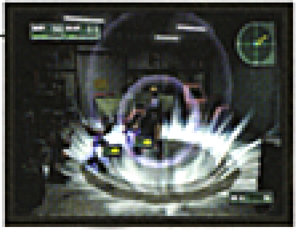
各弾薬・武器には射程距離が設定されています。敵が射程距離内でも、近い方が与えるダメージが大きくなります（ただし、射程距離が長いライフルと、爆発してダメージを与えるグレネードは、距離による影響を受けません。）。またクリーチャーには属性を持つものも多く、弾薬や攻撃の属性によっては、通常より大ダメージを与えることも可能です。

敵につかまったら・・・

敵にかみつかれたり、まとわりつかれて攻撃不能になった場合、方向キーをランダムに何度も押せば、敵の攻撃時間を短縮させ、すばやく振りほどくことができます。



戦闘中のパラサイトエナジーの使用



アヤは、体内のミトコンドリアでATPを急速に合成し、巨大なエナジーを作り出すことができます。これを、「パラサイトエナジー」と呼びます。パラサイトエナジーは、画面左上に表示されているMP(ミトコンドリアポイント)を消費することで、攻撃・防御・回復・治癒など、多目的に使用することが可能です。詳しくは、P24を参照してください。

＊ATP=アデノシン三リン酸

パラサイトエナジーの選択

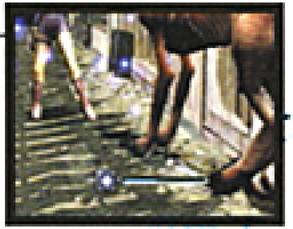


戦闘中に△ボタンを押すと、時間が停止し、パラサイトエナジー・メニューが開きます。方向キーの左右で使用するパラサイトエナジーを選び、○ボタンで決定してください。選択中には、そのパラサイトエナジーの効果範囲が緑色のワイヤーフレーム・パラサイトエナジーレンジで立体的に表示されます(アヤが点滅する場合は、自分の体内に効果を及ぼします)。

パラサイトエナジーメニュー
下に選択中のパラサイトエナジーの名称とレベル、発動コストが表示されます。

動体探知レーダー
選択中のパラサイトエナジーの効果範囲を平面的に表示します。明るい領域が効果範囲です。

ATPロスと不発



発動したいパラサイトエナジーを選択すると、アヤはATPを合成し始めます。この間、アヤは完全に集中しなければならないため、行動不能になります。合成に要する行動不能のロス時間は、画面右下に表示されるATPゲージで分かります。ATPゲージが0になると、MPが消費され、選択されていたパラサイトエナジーが発動します。なお、行動不能中に敵から攻撃を受けると、ATPの合成は中断されてしまうため、できるだけ安全な状況や位置を確保し、パラサイトエナジーを選択するようにしてください。

BATTLE SYSTEM

ステータス異常



戦闘中に、敵からの攻撃で様々なステータス異常を起こすことがあります。ステータス異常は、一定時間、様々な不具合をアヤにもたらしますが、戦闘が終了すると、治癒します。各々のステータス異常がもたらす影響と、自ら治癒する方法については、以下の表を参照してください。

状態	アイコン	影響	回復方法(アイテム/P.E.)
沈黙		パラサイトエナジーが使用できなくなる。	鎮静剤/ ——
混乱		方向感覚が乱れ、移動に支障をきたす。	鎮静剤/メタボリズム
興奮		武器の攻撃力が上がるが、攻撃するたびにHPが減少。P.E.は攻撃系のみ使用可能で、レベルが1上昇するが(MAXレベル3)MPのかわりにHPを消費する。	鎮静剤/ ——
毒		HPが徐々に減少する。移動すると毒がまわり、さらに減少する。	解毒剤/メタボリズム
マヒ		時々、行動不能になる。(このような時、方向キーをランダムに何度も押せば、少し早く動けるようになります)	解毒剤/メタボリズム
暗闇		ターゲッティング不能になる。	解毒剤/メタボリズム

※メタボリズム、あるいは鎮静剤・解毒剤を使用すると、一定時間ステータス異常を予防することもできます。

戦闘終了



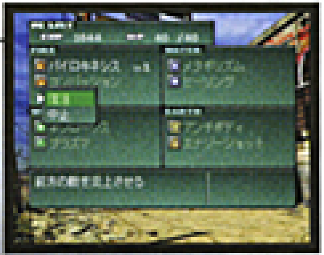
戦闘が終了すると、戦闘結果のウインドウが開き、戦闘で獲得したEXP(経験値)、BP(バウンティポイント)、MP(ミトコンドリアポイント)が表示されます。また、アイテムを取得することもあります。持ちきれない場合は、携帯しているアイテムか獲得したアイテムの、どちらかを捨てなければなりません。

パラサイトエナジー(P.E.)

覚醒したミトコンドリアを体細胞に持ち、共生しているアヤは、特殊能力パラサイトエナジー(P.E.)を発動することができます。

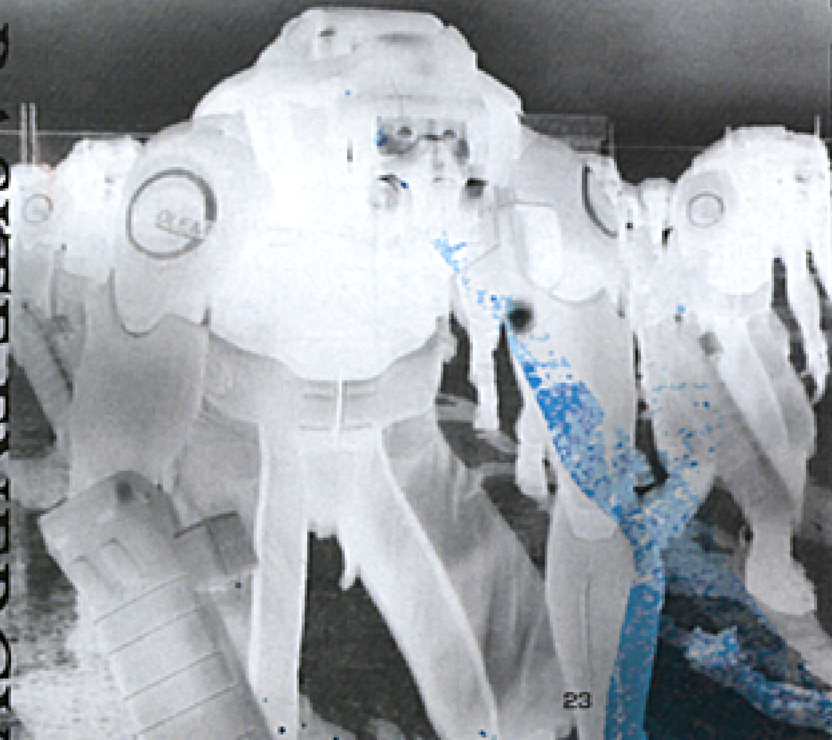
パラサイトエナジーの復活

一度自らのパラサイトエナジーを封印したため、アヤは最初、パイロキネシスしか使うことができません。戦闘で得られるEXP(経験値)をためて行き、一定量消費すると、パラサイトエナジーを再び復活させることができます。メニュー画面から、P.ENERGY画面を呼び出し、方向キーで復活させたいP.E.を選び、○ボタンを押すと、そのP.E.の効果が表示されます。ここで「復活」を選択すると、規定のEXP(画面下に表示されているLOSS EXPの数値)を消費して、選択したP.E.を使用可能にできます。各P.E.の効果や特性は、P.E.を選択して、ヘルプウインドウを開く(△ボタンを押す)と確認することができます。



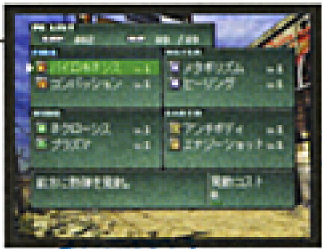






種類とレベルアップ

パラサイトエナジーは、FIRE、WATER、WIND、EARTHの4つの属性に分かれ、さらに、それぞれに2種類ずつの系統があります。必要な分だけEXP(下にLOSS　EXPで記されている数字)があれば、好きな属性の、任意の系統のパラサイトエナジーを、復活あるいは強化することができます。効果範囲や特性を(△ボタンを押して)調べ、自分のプレイスタイルにあったエナジーを復活あるいは強化していってください。



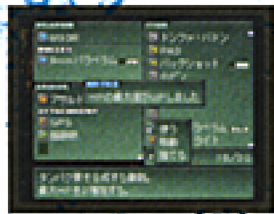


移動中も使用可能な「ヒーリング」

アヤのHPを回復するP.E.「ヒーリング」は、移動中も使用する事ができます。△ボタンでパラサイトエナジーメニューを開き、○ボタンで決定してください。

HPとMPの上昇について

アヤのHPの最大値は、アーマーとアイテムによってしか上昇しません。なお、アーマーによるHP上昇は、装備している間だけのボーナス特性です。ですから、アーマーを換えると、HPの最大値も変化するので注意してください。アヤのMPの最大値は、アーマーとアイテムの他、P.E.を復活させた際に与えられるボーナスMPでも上昇します。ボーナスMPは、P.E.の種類やレベルによって異なりますので、下のBONUS MPの欄をチェックしてみてください。なお、アーマーによるMP上昇は、HP同様装備している間だけのボーナス特性です。



装備について

装備品は、主に武器・弾薬・アーマー・アイテムの4種類があります。購入することもあれば、捜査の途中で入手することもあります。ここでは、購入の方法と装備の注意点を解説します。

購入の方法

戦闘で敵を全滅させると、BP(バウンティポイント)という一種の賞金が支給されます。このBPを使って、装備を購入することができます。MISTの火器管理室の他、いくつかの場所で購入できるチャンスがあるかもしれません。



武器の改造

武器によっては、カスタム化（改造）できるものがあります。アイテムウインドウでカスタムパーツを選択し、「使用」すると、改造されます。同じ武器に対応する別のカスタムパーツを持っている場合、使用すると、武器に装着していたパーツは取り外され、アイテム欄に戻ります。



特殊な武器

武器によっては、弾薬以外に燃料やバッテリーを使用するものがあります。
燃料やバッテリーは、武器を購入できる場所で、無料で補充してもらうことができます。

EQUIPMENT

主な武器の種類

データの見方／CAPACITY：装弾数　WEIGHT：重量　RANGE：射程距離　RATE：連射速度



M93R

CAPACITY：20rounds
WEIGHT：117
RANGE：50
RATE：110
口径9mm、3点バースト（3連射）機能を有するハンドガン。サブアームには単射機能がある。



グレネード・ピストル

CAPACITY：1round
WEIGHT：260
RANGE：350
RATE：1
口径40mm、ピストル状の小型グレネードランチャー。
40mmグレネード弾単射。



PA3

CAPACITY：3rounds
WEIGHT：279
RANGE：30
RATE：2
ポンプ・アクション式ショットガン。
12ゲージ弾単射。



MP5A5

CAPACITY：30/50rounds
WEIGHT：288
RANGE：55／5
RATE：80／2
口径9mm、サブマシンガン。サブアームにフラッシュライトを装備。9mm弾連射。フラッシュライトにはバッテリーを使用する。



M4A1ライフル

CAPACITY：30rounds
WEIGHT：254
RANGE：500
RATE：65
口径5.56mm、特殊部隊用のアサルトライフル。3点バースト機能を持つ。アタッチメントを有し、カスタム化が可能。メインアーム：5.56ライフル弾3連射。サブアーム：5.56ライフル弾単射。



M4A1グレネード

CAPACITY：30/1rounds
WEIGHT：390
RANGE：500／250
RATE：65／1
グレネードランチャーを装備したカスタムライフル。メインアーム：5.56ライフル弾3連射。サブアーム：40mmグレネード弾単射。

FIGHTING LOAD

主な弾薬の種類



9mmパラベラム

(power:10)

径9mmのフルメタル・ジャケット弾。ハンドガンやサブマシンガンに装填可能。



グレネード

(power:270)

径40mmのグレネード用高性能炸薬リュウ弾。爆発して破片をばらまき、周囲の物体を殺傷する。



5.56ライフル

(power:22)

径5.56mmのフルメタル・ジャケット弾。ライフルやLMGに装填可能。



バックショット

(power:40)

12ゲージのショットガン用散弾。9個の粒弾をばらまく。

主なアーマーの種類

ADD HP、ADD MPは、装備中に追加されるHP、MPのボーナス値。ATTACHMENTS(アタッチメント)は、装着できるアイテムの数。SPECIAL FEATURESは、そのアーマーの有する特殊機能。



タートルベスト

ADD HP:+5
ADD MP:+20
ATTACHMENTS:3

SPECIAL FUNCTION
MP回復、耐マヒ

NMCハンター用の防刃・抗弾ベスト。服の下に着込んで行動できる。



タクティカルアーマー

ADD HP:+60
ADD MP:+30
ATTACHMENTS:8

SPECIAL FUNCTION
高性能動体探知機
敵HP表示

軍用アーマー。ランド・ウォリアー・システム。ヘッド・アップ・ディスプレイに動く物体を表示。



アサルトジャンパー

ADD HP:――
ADD MP:+10
ATTACHMENTS:5

SPECIAL FUNCTION
耐毒

1日の気温差が大きい砂漠用ジャンパー。防御力は低いが、アタッチメントは多い。

その他のアイテム



タブレット／回復剤LV.1

ビタミン剤のタブレット。
HPを少量回復させる。
（メニューで使用：50回復、戦闘中に使用：45回復）



キーホルダー／コンバットライト

使い捨ての携帯護身具。
戦闘中に使用すると、前方の敵の視力を奪う。



ペットボトル／MP回復水LV.1

ガス無しのナチュラルウォーター。
MPを少量回復する。
（メニューで使用：30回復　戦闘中に使用：25回復）



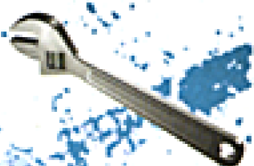
ポーチ／セカンドポーチ

ベルトに取り付けるタイプの大型ポーチ。装備中のアーマーのアタッチメントを増加する。アタッチメント+1



キーアイテム／カフェテリアの鍵

アンティークな鍵。
アクロポリスタワーのカフェテリアの鍵。



キーアイテム／モンキーレンチ

ボルトやナット等に合わせて顎の幅を変えられるスパナ。

EXISTENT LOAD

CLUES FOR INVESTIGATION

捜査のヒント

操作の基本は、目と足！

事件捜査の最大のポイントは、小さな証拠や手がかりを見落とさず確実に見つけ出すこと。怪しそうなものは、○ボタンを押して調べてみてください。思わぬところにヒントが隠されているかもしれません。

一度に複数の敵と戦うには？

複数の敵と遭遇した時は、周りのものが利用できないか考えてみてください。例えば、狭い場所に誘い込めば、一匹ずつ相手にするだけですむかもしれませんし、あるいは、障害物を利用して敵をひっかけ、一方的に攻撃することができるかもしれません。

ムービースキップに注意！

最初のデモムービーやオープニングムービーだけでなく、ゲーム中に入るムービーシーンはすべてスタートボタンでスキップすることができます。もう、見たシーンをスキップしたい時に利用してください。ただし、うっかりスタートボタンを押してしまうと、ストーリーを見のがしてしまう時もあるので、注意してください。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状等を感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。

